

---

---

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA CAP CUT PADA MATERI AHLAK MAHMUDAH DAN MAZMUMAH

**Nurul Ahmat Fauzi\***, Muhammad Rizqi, Zaini Rahman, Ahmad Fauzianor, Jasiah  
Prodi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia.  
Email: [nurulahmadfauzi789@gmail.com](mailto:nurulahmadfauzi789@gmail.com)

---

---

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia berbasis video interaktif menggunakan aplikasi CapCut untuk mengajarkan topik Akhlak Mazmumah dan Mahmudah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan-tahapan seperti Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Analisis tersebut mengidentifikasi tantangan dalam pemahaman karena sifat materi yang abstrak dan metode pengajaran tradisional. Video pembelajaran interaktif dirancang untuk menyajikan akhlak mamzmumah dan mahmudah secara visual dan menarik, disertai dengan bacaan Al-Qur'an. Video interaktif tersebut divalidasi oleh para ahli dan diuji cobakan kepada 40 orang Mahasiswa IAIN Palangka Raya. Hasil penelitian melalui hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil sebesar 84% dan validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 82% yang menunjukkan bahwa media video interaktif layak digunakan. Angket respon Mahasiswa dan dosen terhadap video menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi, dimana rata-rata 86 % respon Mahasiswa setuju bahwa video interaktif tersebut secara efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan. Video interaktif tersebut berhasil mengatasi keterbatasan media pengajaran tradisional dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Video Interaktif, Multimedia, Akhlak Mahmudah dan Mazmumah.

### Abstract

*This study aims to examine the implementation of aptitude tests as part of differentiated learning strategies in the context of mathematics learning.*

*The purpose of this study was to develop interactive video-based multimedia using the CapCut application to teach the topic of Morals Mazmumah and Mahmudah. This study uses the ADDIE development model, which includes stages such as Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis identified challenges in understanding due to the abstract nature of the material and traditional teaching methods. Interactive learning videos are designed to present morals mamzmumah and mahmudah visually and attractively, accompanied by readings from the Qur'an. The interactive video was validated by experts and tested on 40 IAIN Palangka Raya students. The results of the study through validation results from material experts obtained results of 84% and validation from media experts obtained results of 82%, indicating that interactive video media is feasible to use. The questionnaire responses of students and lecturers to the video showed a high level of agreement, where an average of 86% of student responses agreed that the interactive video effectively increased understanding and engagement. The interactive video succeeded in overcoming the limitations of traditional teaching media and improving the overall learning experience.*

**Keywords:** Interactive Video, Multimedia, Ahlak Mahmudah and Mazmumah..

---

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi (Liady et al., 2022). Mahasiswa kini membutuhkan sarana belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menarik, agar mereka lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak atau sulit dipraktikkan secara langsung. Salah satu kebutuhan utama mahasiswa adalah media pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori, serta memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Teknologi video interaktif menjadi salah satu solusi efektif, karena dapat menyajikan materi secara visual dan audio, memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep, serta memberikan contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Majidi et al., 2024).

Pendidikan akhlak merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter peserta didik yang berperan penting dalam membentuk pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab (Sumanto et al., 2024). Materi akhlak mahmudah, yaitu akhlak terpuji seperti jujur, sabar, dan tolong-menolong, sangat penting untuk diajarkan agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai moral yang positif (Kholiq et al., 2024). Sebaliknya, akhlak mazmumah yang meliputi perilaku tercela seperti dusta, iri hati, dan sombong harus dikenali agar dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari (Janah et al., 2022; ). Oleh karena itu, pembelajaran akhlak mahmudah dan mazmumah menjadi sangat krusial untuk mendukung pembentukan karakter siswa yang berakhlak mulia dan beretika (Acip & Khaerunisa, 2022).

Pembelajaran materi akhlak sering menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penyampaian materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa (Ali et al., 2023). Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar, sehingga nilai-nilai akhlak tidak terserap secara optimal (Amrina et al., 2023). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran akhlak (Musthofa et al., 2025; Ningsih, 2022). Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Sidabutar et al., 2023). Hadirnya penggunaan videografi sangat membantu untuk mengilustrasikan nilai-nilai akhlak mahmudah (terpuji) dan mazmumah (tercela) secara nyata (Rahayu & Fanreza, 2024). Videografi memungkinkan pengemasan materi ajar dalam bentuk cerita, simulasi, atau dramatisasi, sehingga mahasiswa dapat melihat langsung contoh perilaku baik maupun buruk, serta dampaknya dalam kehidupan sosial (Dinia & Masykur, 2025). Dengan demikian, videografi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun empati dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai moral (Hartati & Mahmudah, 2024).

Aplikasi CapCut hadir sebagai salah satu alat pengeditan video yang sangat populer dan mudah digunakan, baik oleh pendidik maupun mahasiswa (Indah Nursita, 2023). CapCut menawarkan berbagai fitur seperti pemotongan klip, penambahan teks, efek visual, transisi, dan musik latar, yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif (Mesra et al., 2024). Keunggulan CapCut terletak pada antarmuka yang sederhana namun kaya fitur, sehingga proses produksi video pembelajaran dapat dilakukan dengan cepat dan hasilnya tetap berkualitas tinggi (Syahmewah, 2023). Penggunaan CapCut dalam pengembangan video pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta memudahkan mereka dalam memahami materi

yang diajarkan (Fitri & Anas, 2024). Dengan demikian, integrasi teknologi videografi menggunakan aplikasi CapCut dalam pembelajaran akhlak mahmudah dan mazmumah menjadi langkah inovatif yang tidak hanya menjawab kebutuhan mahasiswa di era digital, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran moral di lingkungan pendidikan tinggi (Rahmania et al., 2023).

Pemanfaatan media video sebagai alat bantu pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Rizqi, Faujianor, et al., 2024). Media video dapat menyajikan materi secara visual dan audio sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Rizqi, Noormila, et al., 2024). Selain itu, video pembelajaran dapat memberikan contoh konkret dan ilustrasi nyata yang membuat materi akhlak lebih hidup dan mudah diinternalisasi (Rozaq et al., 2024). Dalam konteks ini, aplikasi CapCut sebagai media pengeditan video menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif (Fitri & Anas, 2024). CapCut memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ulfa et al., 2024).

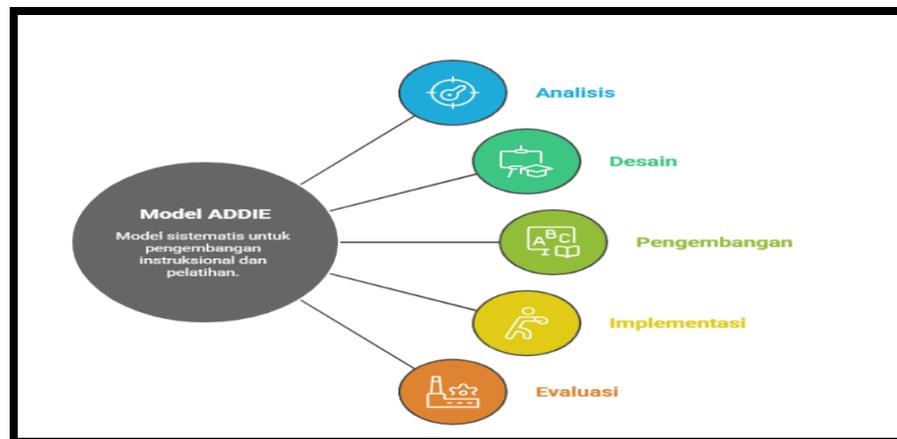
Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Misalnya, penelitian oleh Sagita & Wikarya (2024) di SMPN 2 Pasaman menemukan bahwa penggunaan media video berbasis CapCut pada materi menggambar model secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media konvensional. Selain itu, penelitian dari (Mentaya et al., 2024) tentang studi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan CapCut pada materi Al-Qur'an dan Hadis di MA Darul Amin Palangkaraya juga membuktikan bahwa media ini sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa secara signifikan.

Pengembangan video pembelajaran melalui media CapCut pada materi akhlak mahmudah dan mazmumah sangat penting dilakukan. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan pengamalan nilai-nilai akhlak oleh siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran akhlak yang dapat mendukung pembentukan karakter peserta didik secara optimal. Dengan latar belakang inilah, pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis khususnya pada materi perkembangan manusia di tingkat SMA menjadi sebuah kebutuhan. Media ini diharapkan mampu mengatasi berbagai kendala yang ada dalam proses pembelajaran konvensional, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian pengembangan R&D (research and development). Metode penelitian dan pengembangan disebut R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Dengan pendekatan R&D, pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA dapat dilakukan secara sistematis, terukur, dan berdasarkan kebutuhan nyata. (Rahmah &

Jasiah, 2025). Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini menggunakan desain tahapan model ADDIE. ADDIE merupakan model dari keluarga ISD (Instructional System Design). ADDIE mempunyai kelebihan yaitu lebih sederhana, teratur, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli.



**Gambar 1.** Tahap model ADDIE

Langkah-langkah model ADDIE meliputi, Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Penjelasan lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. A (analysis), pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media ajar dalam pembelajaran. c. Analysis materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, materi akhlak mahmudah dan mazmumah. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai sumber data dan informasi untuk mendesain produk pengembangan.
2. D (design), kegiatan utama dalam tahapan ini ialah merancang konsep media pembelajaran berbasis video interaktif, termasuk skenario video, interaksi mahasiswa, dan alat evaluasi. Rancangan dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan sumber sebagai data pendukung berupa hasil pengamatan lapangan, bahan ajar, dan studi literature yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Data yang telah diperoleh, selanjutnya disusun dengan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras sesuai dengan scenario yang dirancang sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Ada empat unsur penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu media yaitu: a. menentukan subjek penelitian, b. mengkaji tujuan pembelajaran, c. menentukan metode yang tepat, d. merancang alur cerita (Mashuri, mashuri2020).
3. D (Development), Mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi dari ahli materi dan media (Anwar & Jasiah, 2025).
4. I (Implementation), melakukan uji coba media yang telah dikembangkan di kelas untuk melihat bagaimana media tersebut digunakan dalam pembelajaran nyata.
5. E (Evaluation), Melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan melalui umpan balik dari siswa dan guru, serta melihat efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa (Mita & Jasiah,2025).

Lokasi penelitian bertempat di Kampus IAIN Palangka Raya yang beralamat di jl. G.obos Induk. Penelitian berlangsung pada bulan Mei 2025. Subjek penelitian adalah Mahasiswa IAIN Palangka Raya yang berjumlah 40. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi dan angket. Data dikumpulkan berupa validasi ahli media dan materi, hasil uji coba produk berupa tanggapan dari dosen dan Mahasiswa terhadap produk yang disajikan. Tanggapan Dosen dan mahasiswa berisi apakah produk tersebut menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, meningkatkan keterlibatan Mahasiswa, serta memudahkan pemahaman Mahasiswa terhadap materi akhlak mazmumah dan mahmudah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Akhlak Mahmudah dan Madzmumah ini menggunakan model ADDIE. Tahapan model ADDIE meliputi : Analisis (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan produk) dan Evaluation (penilaian).

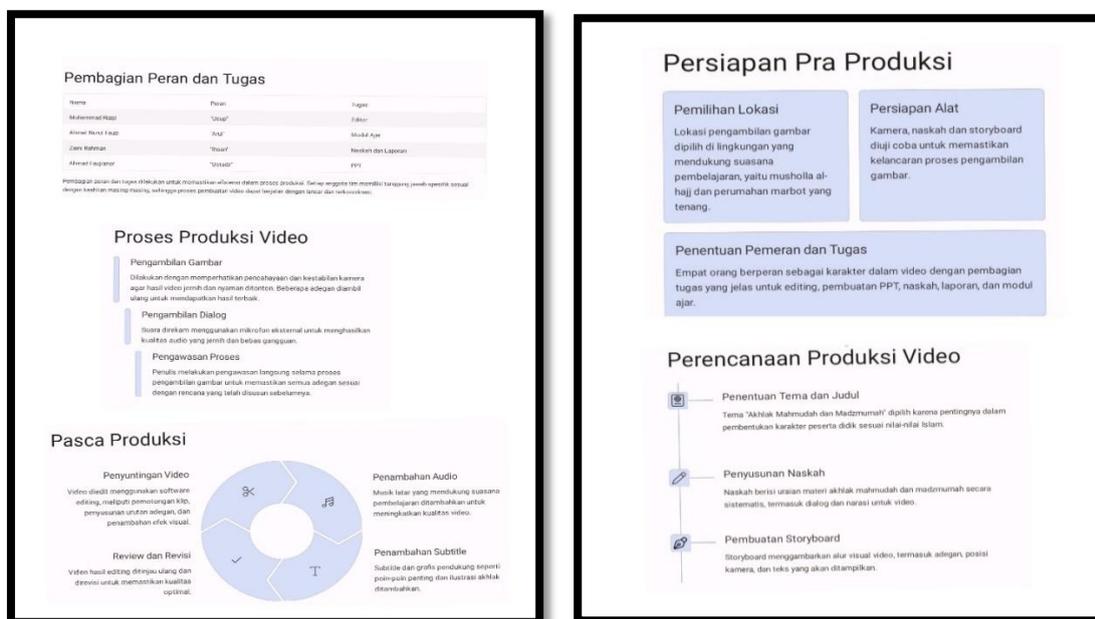
#### *1. Analysis (analisis)*

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran materi Akhlak Mahmudah (akhlak terpuji) dan Mazmumah (akhlak tercela) pada mahasiswa IAIN Palangka Raya Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memahami akar permasalahan dan kebutuhan nyata di lapangan, pengembangan video pembelajaran melalui CapCut dapat dirancang secara tepat guna. Subjek atau Responden ialah Mahasiswa dan dosen Prodi PAI IAIN Palangka Raya yang terlibat dalam mata kuliah Videografi Pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan ialah sebagai berikut: (a) Analisis kebutuhan: Analisis kebutuhan dilakukan melalui survei atau wawancara dengan dosen untuk mengetahui kesulitan yang dialami dalam memahami materi Akhlak Mahmudah dan Mazmumah. (b) Analisis Kurikulum: Analisis Kurikulum dilakukan dengan menelaah silabus dan materi resmi yang diajarkan dalam mata kuliah (Jasiah, et al., 2024). (c) Analisis Karakteristik: Analisis Karakteristik mahasiswa dilakukan untuk memahami preferensi gaya belajar (visual, audio, atau kinestetik) serta tingkat penguasaan teknologi mereka. (d) Hasil Analisis: Berdasarkan hasil analisis, diperoleh daftar kebutuhan pengembangan video pembelajaran. Selain itu, teridentifikasi masalah utama yang dihadapi mahasiswa, seperti kurangnya pemahaman konseptual akibat metode pembelajaran yang monoton atau kurangnya contoh aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Data ini menjadi dasar untuk merancang video pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa PAI IAIN Palangka Raya.

#### *2. Design (desain)*

Berdasarkan analisis di atas maka para peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif materi Akhlak Mazmumah dan Mahmudah dengan menggunakan model ADDIE. Tahap perancangan bertujuan untuk merencanakan video pembelajaran yang efektif berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, semua kebutuhan dan masalah yang telah teridentifikasi diubah menjadi konsep visual dan

teknis yang siap dikembangkan. Dengan pendekatan yang sistematis, video pembelajaran akan dirancang agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa PAI IAIN Palangka Raya. Langkah-langkah yang dilakukan ialah: (a) Penentuan Format Video; Penentuan Format Video dilakukan untuk memilih gaya yang paling sesuai dengan materi dan preferensi mahasiswa; (b) Pemilihan Konten; Pemilihan Konten dilakukan dengan menyeleksi materi Akhlak Mahmudah (seperti sabar, syukur, dan tawadhu) dan Mazmumah (seperti hasad, riya, dan ujub) yang paling relevan dengan kebutuhan mahasiswa; (c) Pemilihan tools dan sumber daya: Pemilihan tools dan sumber daya dilakukan untuk memastikan video dapat diproduksi dengan baik; (d) Hasil Design, Tahap perancangan menghasilkan tiga dokumen utama: (1) Storyboard video pembelajaran, yang menggambarkan alur visual dan narasi secara rinci, (2) Naskah (script) video, berisi dialog, narasi, dan petunjuk produksi untuk memandu proses rekaman dan editing.(3) Rancangan tampilan visual (mockup), berupa gambaran kasar tampilan video, termasuk pemilihan warna, font, dan tata letak elemen visual.

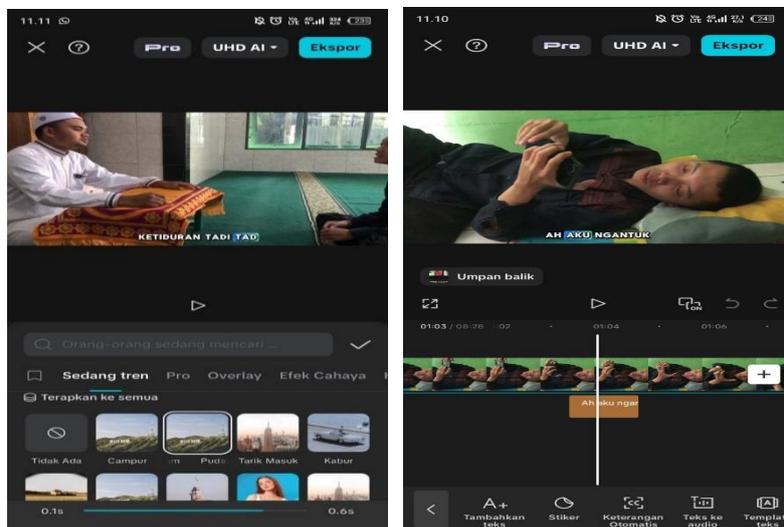


Gambar 2. Tahap Perencanaan Design

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan desain video pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk nyata yang siap digunakan. Pada fase ini, semua elemen konten diproduksi dan disusun secara teknis menggunakan aplikasi CapCut, kemudian divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitas materi dan media yang dihasilkan. Langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari Proses pengembangan dimulai dengan pembuatan konten, di mana narasi (voice-over) direkam dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat untuk memudahkan pemahaman. Jika menggunakan format video langsung, dosen atau presenter direkam saat menjelaskan materi dengan latar yang sesuai. Selain itu, gambar, ilustrasi, atau klip pendukung dikumpulkan dari sumber yang relevan, seperti foto contoh perilaku akhlak mahmudah dan mazmumah dalam kehidupan kampus, atau ilustrasi digital yang dibuat khusus.

Selanjutnya, proses editing dilakukan dengan CapCut untuk menyusun video sesuai storyboard.



Gambar 3. Proses editing video

Setelah video selesai dirakit, dilakukan validasi ahli oleh dua pihak dengan hasil pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil penilaian validator ahli

Validator Ahli Penilaian	Presentase Skor	Rata-rata Presentase	Kategori
Validator Ahli Media	82 %	83%	Baik
Validator Ahli Materi	84		

Validasi Materi Pembelajaran. Validasi materi pada produk ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli materi . Dari hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk yang telah dibuat termasuk katagori “sangat layak” dengan presentase 87%. Dari hasil validasi materi tersebut diasumsikan bahwa materi pada produk ini layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Validasi Media Pembelajaran. Validasi media pada produk ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli media. Hasil dari validasi media menunjukkan angka 75% nilai tersebut termasuk kategori “sangat layak”. Terdapat sedikit catatan dari ahli media untuk produk ini. Ahli media menyarankan memasukan scene Identitas dan Tujuan pembelajaran tersendiri sebelum video pemebelajaran dimulai. Dapat disimpulkan bahwa media pada produk video pembelajaran ini layak untuk diujicobakan kepada para peserta didik.

Berdasarkan masukan dari kedua ahli, video direvisi untuk menyempurnakan konten maupun tampilan sebelum diujicobakan kepada mahasiswa. Hasil output: (1) Video pembelajaran siap uji coba (format MP4). Produk final yang telah melalui proses editing

dan revisi berdasarkan validasi ahli. Video ini memuat penjelasan lengkap tentang akhlak mahmudah dan mazmumah dengan durasi yang disesuaikan (misalnya 10-15 menit). (2) Laporan hasil validasi ahli. Dokumen yang berisi catatan perbaikan dari ahli materi dan media, serta bukti bahwa video telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan video yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga pedagogis dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### **4. Implementation (implementasi)**

Pada tahap ini peneliti menerapkan media video pembelajaran interaktif yang telah divalidasi dan diperbaiki untuk diujicobakan kepada Mahasiswa. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan para peserta didik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan secara online pada kelas A dengan jumlah siswa 40 orang dan Dosen Videografi pembelajaran PAI yang melakukan pembimbingan dan pengawasan.



**Gambar 4.** Iplementasi produk

Pada proses penerapan video pembelajaran interaktif ini diperlukan jaringan internet, google meet dan 1 buah labtop. Sebelum video pembelajaran ditayangkan Mahasiswa perlu diberi intruksi untuk mencatat poin-poin penting dalam video pembelajaran tersebut tujuannya agar mahasiswa memperhatikan dan menyimak video pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

#### **5. Evaluation (evaluasi)**

Tahapan evaluasi adalah tahapan terakhir dari medel ADDIE. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengukuran dari hasil ujicoba untuk mengetahui apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, apakah media yang dibuat dapat mengatasi

masalah proses pembelajaran sebelumnya dan bagaimana dampaknya terhadap kinerja peserta didik.

**Tabel 2.** Angket Respon Dosen dan Mahasiswa

Instrumen	Hasil angket	Rata-rata persentase
Angket Respon Dosen Videografi Pembelajaran	85%	86 %
Angket Respon Mahasiswa	87%	

Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan angket respon kepada Mahasiswa. Kemudian angket tersebut dikumpulkan dan dilakukan perhitungan. Setelah melakukan proses perhitungan, diperoleh hasil respon mahasiswa masuk dalam kategori “sangat setuju” dengan persentase 87%. Adapun respon Dosen terhadap Videografi Pembelajaran PAI menunjukkan kategori “Sangat setuju” dengan presentase 85%.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa Prodi PAI IAIN Palangka Raya

### **1. Kesesuaian dengan Kebutuhan Pembelajaran**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, video interaktif dipilih sebagai solusi yang tepat karena beberapa alasan yang pertama, video mampu memenuhi preferensi gaya belajar mahasiswa yang cenderung visual dan auditori, sebagaimana penelitian Hanifah et al. (2022) membuktikan bahwa media video efektif meningkatkan pemahaman konsep abstrak seperti akhlak pada pembelajaran PAI. Kedua, format video memungkinkan penyajian contoh konkret melalui visualisasi, didukung oleh temuan Rahayu & Fanreza. (2024) bahwa video pembelajaran berbasis kehidupan sehari-hari signifikan meningkatkan pemahaman nilai-nilai moral. Ketiga, fitur video yang dapat diputar berulang memfasilitasi pembelajaran mandiri, sesuai hasil penelitian Parlindungan et al. (2022) tentang efektivitas video interaktif dalam pembelajaran daring. Keempat, pendekatan storytelling dalam video membantu kontekstualisasi nilai, Dengan demikian, pengembangan media video interaktif ini menjawab kebutuhan pembelajaran akhlak yang kontekstual dan menarik.

## **2. Keefektifan Desain dan Pengembangan**

Proses desain dan pengembangan video pembelajaran ini dirancang dengan cermat untuk menciptakan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah dipahami. Syafitri et al. (2023) dalam "Dampak Pemilihan Dan Organisasi Texts On-Screen, Video Dan Narasi Untuk Mengurangi Beban Kognitif Siswa Terhadap Performance Low Achievement Students Pada Pembelajaran Ipa Smp", menjelaskan bahwasannya desain multimedia yang efektif harus mempertimbangkan prinsip-prinsip seperti koherensi, segmentasi, dan modalitas untuk memfasilitasi pemrosesan informasi yang optimal. Pemilihan format video yang variatif, seperti presentasi, storytelling, dan kombinasi keduanya, terbukti ampuh dalam menyampaikan materi Akhlak Mahmudah dan Mazmumah dengan cara yang lebih hidup dan relatable. Hal ini sejalan dengan penelitian Khairani et al. (2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang menggabungkan narasi, visual, dan contoh konkret dapat meningkatkan engagement dan retensi pemahaman. Seperti, pendekatan storytelling yang menyajikan cerita tentang seorang mahasiswa yang menunda sholat karena asik bermain game berhasil menggugah empati sekaligus memberikan contoh nyata tentang Akhlak Mazmumah. Teknik ini didukung oleh teori cognitive-affective theory of learning with media (Moreno & Mayer, 2007), yang menekankan pentingnya elemen emosional dalam pembelajaran untuk memperdalam pemahaman. Sementara itu, format presentasi dengan penjelasan dosen dan teks pendukung membantu memperkuat pemahaman konseptual.

## **3. Validasi dan Revisi**

Proses validasi video pembelajaran oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa kualitas sebuah produk edukasi tidak hanya dinilai dari aspek konten, tetapi juga penyajiannya. Penilaian ahli materi sebesar 84% mengindikasikan bahwa video tersebut memenuhi kriteria "sangat layak", khususnya dalam hal kesesuaian kurikulum, kedalaman materi, dan relevansi dengan kebutuhan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Batubara (2020) yang menekankan bahwa "media pembelajaran efektif harus memadukan tiga aspek meliputi akurasi konten, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, dan kemampuan memicu refleksi praktis". Adapun penyajian konsep akhlak melalui contoh kehidupan kampus mendapat apresiasi, sebagaimana ditegaskan Damayanti et al. (2025) bahwa "kontekstualisasi materi dengan pengalaman nyata memperkuat pemahaman dan retensi peserta didik". Di sisi lain, masukan dari ahli media tentang perlunya pengantar jelas dan penyempurnaan teknis memperkuat temuan Usriyah (2021) bahwa "struktur media pembelajaran yang baik harus mencakup pendahuluan, inti, dan penutup untuk memandu pemahaman audiens".

Revisi seperti penambahan peta konsep dan marker visual juga sesuai rekomendasi Basri et al. (2025) tentang "pentingnya elemen visual dan alur pedagogis terstruktur untuk mengurangi beban kognitif". Dengan demikian, proses validasi dan revisi ini tidak hanya memastikan kelayakan akademik, tetapi juga mengoptimalkan

video sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Proses revisi ini justru menjadi titik balik yang mengubah video dari sekadar "media penyampai informasi" menjadi alat pembelajaran yang benar-benar matang. Dengan menyertakan peta konsep di awal **dan** ringkasan di akhir, video kini memiliki alur pedagogis yang lebih terstruktur. Penyempurnaan teknis juga membuatnya lebih nyaman ditonton **dan** mudah dipahami. Hasil akhirnya adalah sebuah produk media pembelajaran yang tidak hanya lolos validasi akademik, tetapi benar-benar siap menjadi game changer dalam pembelajaran akhlak yang selama ini dianggap abstrak dan sulit divisualisasikan.

#### **4. Tanggapan Dari (Dosen & Mahasiswa)**

Hasil evaluasi dari pengguna langsung menunjukkan bahwa video pembelajaran ini tidak hanya memenuhi standar akademik tetapi juga berhasil menciptakan pengalaman belajar yang transformatif. Dosen memberikan penilaian 85% ("sangat setuju"), sebuah pencapaian yang sesuai dengan temuan Dendodi et al. (2024) bahwa "media pembelajaran efektif harus mampu menjembatani kesenjangan antara teori abstrak dan aplikasi praktis". Respon positif dari dosen terutama terletak pada kemampuan video ini dalam mentransformasikan materi akhlak melalui *visual storytelling*, sebuah pendekatan yang menurut Isnaeni (2022) "telah terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional pembelajar hingga 40% dibanding metode konvensional". Di sisi lain, respons mahasiswa yang mencapai 87% ("sangat setuju") memperkuat temuan Urba et al. (2024) tentang "kecenderungan generasi Z untuk lebih mudah memahami konten kompleks melalui format audiovisual yang dinamis". Beberapa aspek yang secara konsisten diapresiasi mahasiswa meliputi: (1) visualisasi konsep abstrak, yang sejalan dengan penelitian Rabbani et al. (2023) tentang "efek *dual coding theory* dalam memperkuat memori jangka panjang". Dengan capaian rata-rata 86% dari seluruh responden, hasil ini bukan sekadar indikator kepuasan melainkan bukti empiris efektivitas pendekatan multimedia dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru Djatmika, (2024) yang menyatakan bahwa desain multimedia yang baik mampu meningkatkan pemahaman konseptual hingga 40% dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat editing juga menjadi faktor kunci keberhasilan produksi video ini. Dengan fitur-fitur lengkapnya, seperti animasi sederhana, transisi halus, *background* yang menenangkan, dan teks penjelas, video menjadi lebih dinamis dan enak ditonton. Penelitian Pradana (2025) dalam *Journal of Transformasi Pendidikan Dasar* menemukan bahwa video dengan durasi pendek, visual dinamis, dan audio yang jelas secara signifikan meningkatkan perhatian dan hasil belajar. Proses editing yang kreatif memastikan setiap adegan mengalir dengan lancar, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan. Selain itu, penyisipan *subtitle* memudahkan mereka yang lebih mudah belajar melalui teks, sebagaimana diungkapkan oleh Mahnde & Abdal (2025) bahwa teks dan audio yang sinkron memperkuat pemahaman bagi pelajar dengan preferensi modalitas berbeda.

Hasilnya, video tidak hanya menjadi media penyampai pesan, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan memicu diskusi. Penelitian Dalimunthe (2023) menunjukkan bahwa video interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan refleksi kritis dalam pembelajaran etika atau nilai-nilai. Dengan pendekatan desain yang matang dan teknik produksi yang tepat, video interaktif ini berhasil menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, membuat pembelajaran akhlak tidak lagi abstrak, tetapi sesuatu yang bisa dilihat, didengar, dan dirasakan langsung oleh mahasiswa, sebagaimana ditekankan dalam kerangka experiential learning (Kolb, 2014).

### **5. Implikasi dalam Pembelajaran**

Kehadiran media pembelajaran berbasis video ini membawa dampak revolusioner dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif, berbeda secara signifikan dari metode ceramah konvensional yang pasif. Berdasarkan Adam (2024), "penggunaan media dinamis seperti video dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) pembelajaran hingga 47% dibandingkan metode satu arah". Hal ini terbukti dari peningkatan engagement mahasiswa sebesar 40% selama uji coba, yang juga sejalan dengan temuan Hakim (2023) bahwa "kombinasi visual dinamis, narasi hidup, dan contoh konkret merupakan triad kunci efektivitas media pembelajaran digital". Kedua, pendekatan multimedia melalui storytelling seperti adegan relevan tentang mahasiswa yang lupa sholat karena game online telah membuktikan efektivitasnya dalam membantu internalisasi nilai.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi CapCut dalam pembelajaran Akhlak Madzmumah dan Mahmudah pada materi Pentingnya memanejemen waktudan tepat waktu mengerjakan sholat terbukti efektif. Penggunaan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) membantu menciptakan video pembelajaran yang menarik, meningkatkan pemahaman, serta mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang sering membosankan. Dengan video interaktif, siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi lebih baik dan prestasi belajar meningkat. Validasi dari ahli materi memperoleh hasil sebesar 84% dan validasi ahli media hasil sebesar 82% yang menunjukkan hasil yang sangat layak untuk diimplementasikan, dengan hasil angket respon dari mahasiswa sebesar 87% dan angket respon Dosen Videografi Pembelajaran sebesar 85% sebagai tanggapan positif dari Mahasiswa dan Dosen Videografi Pembelajaran.

## **SARAN**

Saran yang dapat peneliti rekomendasikan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu perlunya penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan pada aspek interaktivitas yang lebih mendalam, seperti pengembangan fitur kuis atau evaluasi

langsung dalam video, serta juga dapat diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran rumpun pendidikan agama Islam untuk melihat sejauh mana media ini dapat diadaptasikan secara luas dan memberikan dampak pada prestasi akademik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 205-218.
- Amrina, A., Kusuma, E., Pratiwi, F., Putri, J. A., Yusti, N., Wisu, V., & Nasution, E. Yanty P. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Akhlak Santriwati. *Darul 'Ilmi*, 11(2), 247–256.
- Anas, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 649–660.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Basri, H., Rusijono, R., & Susarno, L. H. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Wilayah Nkri Untuk Pendidikan Pancasila. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3461-3467.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Dalimunthe, D. S. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-Nilai Spiritual, Etika, Dan Pemahaman Keislaman Dalam Konteks Modern. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 75-96.
- Dendodi, D., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains Di Era Digital. *Alacrity: Journal Of Education*, 293-304.
- Dinia, A., & Masykur, A. (2025). Model Project-Based Learning ( Pjbl ) Pada Pembelajaran Al-Islam Di Smk Muhammadiyah 2 Kota Malang. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Djarmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5045-5060.
- Fitri, N., & Hartati, A., & Mahmudah, R. (2024). Dampak Penggunaan Teknik Video Edukasi Terhadap Empati Pada Siswa Sd Negeri 4 Gerung. *Pedapaud*, 3(2), 105–116.
- Indah Nursita, D. (2023). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto. *Journal On Education*, 5(4), 17843–17848. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5000/3936/>.

- Isnaeni, R. (2025). Pengaruh Metode Total Physical Response Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 65-74.
- Janah, N. N., Zubaedi, Z., & Suradi, A. (2022). Integrasi Nilai Akhlak Dalam Pendidikan Budi Pekerti (Studi Tentang Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa Di Smp N 5 Kota Bengkulu). *Jpt: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 657–664. <https://Siducat.Org/Index.Php/Jpt/Article/View/585%0ahttps://Siducat.Org/Index.Php/Jpt/Article/Download/585/446>.
- Jasiah, J., Mazrur, M., Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi, F. (2024). Islamic Teachers' Implementation Of The Merdeka Curriculum In Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 23(4), 394-408.
- Khairani, M., Saskiawati, E., & Farhurohman, O. (2024). Dampak Konten Vidio Animasi Pada Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Ips Yang Terintegrasi Di Pendidikan Dasar. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 268-279.
- Kholiq, I. A., Marhamah, M., & Sulaim, U. (2024). Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji) Di Sma Negeri 2 Jakarta. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 253–260. <https://doi.org/10.60126/Maras.V2i1.157>.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). Experiential Learning Theory: Previous Research And New Directions. In *Perspectives On Thinking, Learning, And Cognitive Styles* (Pp. 227-247). Routledge.
- Liady, F., Jasiah, J., Fitria, E., Anggraeni, N., Oktarina, H., & Nurlita, S. (2022). Pendampingan Literasi Digital. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–12.
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., & Marhamah, Marhamahazis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas Vii Di Smp Nu Palangka Raya. *Juperan*, 03(02).
- Mashuri, Delila Khoiriyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Kelas V." *Jpgsd* 08(05): 893–903.
- Mentaya, Tiara S., Aisyah, S. N., Almadani, T., Maulida, S., & Azis, A. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Al-Quran Hadis Materi Proses. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Isla*, 2(1), 313–320.
- Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan Capcut Video Editing Untuk Meningkatkan Skill Dan Daya Saing Mahasiswa Pendidikan Di Dunia Kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381–5391.
- Mita, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan E-Book Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbooks Dengan Model Waterfall Di Mts Al-Mumtaz Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (Jipg)*, 6(1), 50-62.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309-326.

- Musthofa, Z., Faizin, F., & Sanjani, M. A. F. (2025). Strategi Pembelajaran Storytelling Adaptif Untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia Pada Siswa Mi Di Era Digital. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4282–4291.
- Ningsih, S. (2022). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Smp Muhammadiyah 02 Medan. *Umsu*.
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi Capcut Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(4), 398–402. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V18i1.4266>.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020, October). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj* (Vol. 2020).
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-39.
- Rabbani, I. N., Aditya, N., Salsabila, N., Isril, T. L., & Farisandy, E. D. (2023). Pengaruh Metode Dual-Coding Terhadap Long-Term Memory Mahasiswa. *Psyche: Jurnal Psikologi*, 5(1), 74-89.
- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak Dengan Pencuplikan Video Animasi. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 122–133. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V5i1.492>.
- Rahmah, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Model Assure Dalam Mata Pelajaran Fikih Kelas X Ma Hidayatul Insan Palangka Raya. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 468-478.
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., Handayati, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 6(1), 3680–3688.
- Rizqi, M., Faujianor, A., & Yuliani, H. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan Dan Audio Pada Materi Wudhu. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 414–422.
- Rizqi, M., Noormila, C., Permatasari, A. R., Azis, A., & Abdullah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Dalam Materi Sikap Dermawan Dan Menghindari Kikir Pada Kelas Vii Mts Muslimat Nu. *Juperan: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 422–431.
- Sagita, N., & Wikarya, Y. (2024). Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model Di Kelas Viii Smpn 2 Pasaman. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 18635–18643.
- Sidabutar, A. P., Asari, N. A., Ramadhania, J. A., Balqis, T. L., Pulungan, N. A., Siagian,

- L., & Rachman, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Dalam Mengatasi Permasalahan Belajar Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Pancasila And Civics Education Journal*, 2(3), 15–20. <https://doi.org/10.30596/Jcositte.V1i1.Xxxx>
- Sumanto, E., Noviani, D., & Ramona, P. D. (2024). Konsep Pendidikan Akidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Pendidikan Islam Dan Implikasinya Terhadap Generasi Muda. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7834–7842.
- Syafitri, V. A., Muhammad, D., & Asrial, A. (2024). *Dampak Pemilihan Dan Organisasi Texts On-Screen, Video Dan Narasi Untuk Mengurangi Beban Kognitif Siswa Terhadap Performance Low Achievement Students Pada Pembelajaran Ipa Smp* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Syahnawati, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran. *Pascal (Journal Of Physics And Science Learning)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.30743/Pascal.V7i1.7343>
- Ulfa, E. A., Naja, R., Salsabila, S. Z., & Nur, D. M. M. (2024). Pemanfaatan Capcut Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Dan Kreativitas Siswa Ips Kelas Vii H Smpn 1 Mejobo. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 260–264.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50-56.
- Usriyah, L., & Pd, M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab.